「信長の野望」30周年記念
歴代タイトル全集

操作ガイド

信長の野望

はじめにお読みください

※このPDFに掲載されているマニュアルをご覧いただく前に、必ず「はじめにお読みください」をご覧ください。
※本製品に付属している「スタートアップマニュアル」も、併せてご覧ください。



3	年貢率変更	年貢率変更	民、兵士に与える	民、兵士に与える	金、米の輸送
4	金、米の輸送	金、米の輸送	金、米の輸送	金、米の輸送	治水工事
5	治水工事	治水工事	治水工事	治水工事	開　墾
6	不戦同盟	不戦同盟	町を作る	町を作る	兵を雇う
7	開　墾	開　墾	開　墾	開　墾	堺の商人と取引
8	兵を雇う	兵を雇う	兵を雇う	兵を雇う	兵士訓練
9	堺の商人と取引	堺の商人と取引	堺の商人と取引	堺の商人と取引	各国の様子
10	忍者を雇う	忍者を雇う	兵士訓練	兵士訓練	町を作る
11	兵士訓練	兵士訓練	各国の様子	各国の様子	民、兵に与える
12	各国の様子	各国の様子	何もしない	何もしない	何もしない
13	町を作る	町を作る	ゲームを中断する	—	—
14	民、兵に与える	民、兵に与える	—	—	—
15	何もしない	何もしない	—	—	—
16	ゲームを中断する	—	—	—	—

V　ヘクス画面

上記の2の戦争命令を用いて隣国に攻め込んだ場合、または隣国から攻め込まれた場合、戦争が発生します。そのときは今までの日本地図の表示は消えハチの巣のような六角形のマスが表示されます。これがヘクス画面です。ヘクス画面は17ケ国のうちの一つを拡大したもので、攻め込まれた国を表わします。ヘクスの中にはその国の地形の特徴が書き込まれ、17ケ国すべて違います。

このヘクスの中に両国兵力は5分割されて配置されます。兵力が1～4のときはそれぞれ1～4分割されます。兵力が0のときは兵は配置されず、兵力が0の国の負けとなります。第一部隊には大将がおり、敵の第一部隊に分配された兵力を0にしてしまえば勝ちとなります。兵力が配置された場所は次のようになります。

図1
織田　1　20
ここに山や町などの地形表示がくる
大名の名
部隊番号
兵力（百人単位）
（ディスク版、8801のテープ版、X1用全て）
大将の表示

図3
織田 1
地形表示
部隊番号
注）大将の表示、兵力は画面右はじに表示してあります。
（JX）
大名の名前

図2
織　1　20
地形表示
大将の表示
部隊番号
兵力（百人単位
（PC6001mkⅡ、PC6601）
大名の名前

図4
オダ　1　20
ここに山や町などの地形表示がくる
大名の名
部隊番号
兵力（百人単位）
（テープ版）
大将の表示
（但しMSXの場合は部隊番号1のかわりに大将がいる場合●が,いない場合＊が表示されます。）

— 6 —

ヘクス中に書き込まれた地形とその影響は次の通りです。

地形調整（図①）
ここはその国の外であり、兵をここに移動させることはできません。

海（図②）
ここは海で、ここに兵力を移動させることはできません。

通れない山（図③）
ここはけわしい山です。ここに兵を移動させることはできません。

通れる山（図④）
ここは兵の入れる山です。ここは攻撃の上でも防衛の上でも町や平地より有利です。

町（図⑤）
ここは町で、その国の町の数が1つのときは1つ、2つのときは2つ表示されます。防御側（攻め込まれた国）の第2、第3部隊がここへ配置されます。町は平地よりも攻撃、防衛において有利です。

城（図⑥）
城は防衛側の第一部隊即ち大将のいる場所です。ここは他のいかなる場所よりも攻撃、防衛において有利です。

平地（図⑦）
普通の土地です。

図1　図2　図3　図4　図5　図6　図7

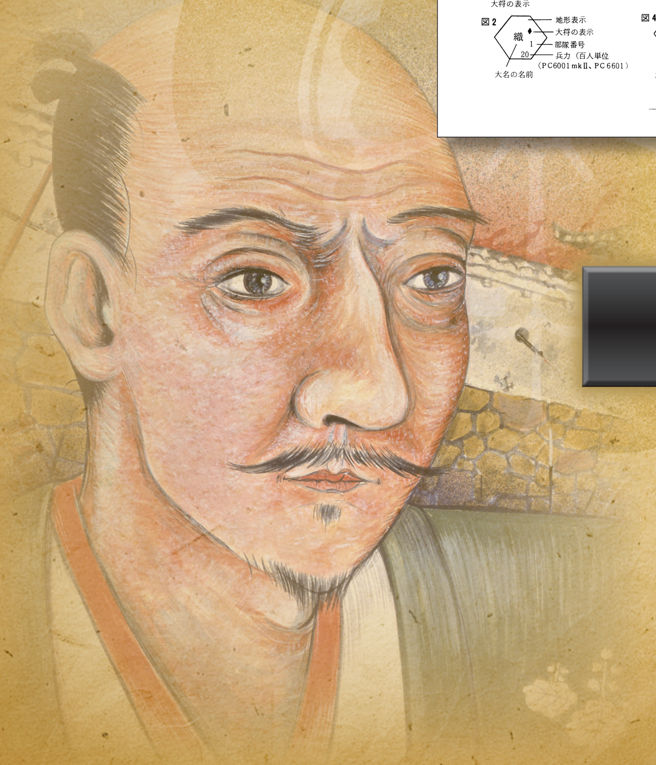
ヘクス画面での戦術の順序は攻め込まれた側の第一部隊～第五部隊、攻め込んだ側の第一部隊～第五部隊の順で、一順すると一日が過ぎます。兵士は何日でも闘えるわけではありません。30日を過ぎると兵士たちは疲れはて、攻め込んだ側の負けとなります。また兵糧も減ってゆきます。1日に兵力の30分の1ずつの米が消費され、兵糧が0になるとあと1日しか闘えません。それで勝てなければ兵士たちは飢え、負けとなります。

各部隊に対して出すことのできる命令は次の4つです。命令は1～4の番号で入力し、リターンキーは必要ありません。

1. 移　動

部隊を隣りのマス目に移動させます。移動方向はテンキーの1.2.3.7.8.9.（テンキーのない機種ではJ.K.L.U.I.O）を用いて下さい。また0（ゼロ）を入力すると、命令待ちに戻ります。地形的に行けない場所や、他の部隊がすでに存在する場所には移動できません。

— 7 —



ゲームの解説を見る

はじめにお読みください

ゲームの概要

『信長の野望』

1983年に発売された、記念すべきシリーズ1作目。領国経営という本格的なビジネス要素をシミュレーションゲームに導入した初めての作品です。プレイヤーは織田信長か武田信玄となり、近畿から中部にかけての17カ国統一を目指します。



ゲームを始める前に

インストールの方法、セーブ・ロードについてなど、詳しくは本製品付属の「スタートアップマニュアル」をご覧ください。
このゲームの操作は、キーボード(テンキー[1]～[0]、[y]、[n]、[Enter]など)を使用します。マウスには対応しておりません。
うまく動作しないときや、トラブルと思われる症状が出た場合は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「トラブルの一般的な対処法」をご確認ください。

PDFマニュアルをご覧いただく前に

- このPDFに掲載されている説明書は、オリジナル版の説明書から、特にゲームの進行に役立つページを抜粋したものです。全ページは掲載されておりませんので、ご了承ください。
- 一部の表記、画面写真が、本製品に収録されているものと異なる場合があります。
- ユーザーサポートの連絡先は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「ユーザーサポート」の頁をご覧ください。

Ⅱ　**初期設定について**

次にプレイヤーの人数を聞いてきます。一人のときは１二人のときは２と答えて下さい。２人でゲームを行なうときには、一人は信長に、もう一人は武田信玄になります。この２人は敵同志ですので、相手を倒さなければ17ヶ国統一を果たすことは出来ません。それから信長の各要素を決定します。スペースキーを押して数を止めて下さい。この数は大きいほどよいので、納得のいくまで何度でもやり直して下さい。プレイヤーが２人のときは、同じようにして信玄の各要素も決定します。

最後にコンピュータの強さを決めて下さい。信長（信玄）以外の国はパソコンが担当し、どの国も17ヶ国統一を目ざしています。最初にゲームをするときには１を入れて下さい。１でも17ヶ国を統一するのは大変なことです。

さあこれでいよいよ信長の野望が始まります。

Ⅲ　**基本的規則について**

普段は日本の中部地方を中心とした地図が表示されています。それには17の国と17人の戦国大名の名が印されていますが、この17人の戦国大名の名をすべて織田（武田）に変えてしまうことが目標です。

始まりは1560年春です。一年間は春夏秋冬の４つに分かれ、一つの季節のうちに各国が一度ずつ命令を出すことが出来ます。一つの季節の中で各国が命令を出す順序はその季節の初めに乱数で決定され、あなたが担当する信長（信玄）の領地の国が何番目になるかは毎回ちがいます。信長が２つの国を持っているときは、一季節の中で２回順番が回ってくることになります。

他の大名の国を取るためにはその国と戦争をして勝つ必要があります。戦争命令を入力すると画面は一転してヘクス表示となり、その国の地形が記入されます。このヘクス上で、あなた（織田）が敵軍の大将を打ち破れば、その国は織田の領地となります。

春は年の初めであり、金利や兵士などの相場が決定されます。これは翌年の春まで変りません。また春は冬を越せなかった年老いた大名たちの死んでゆく季節でもあります。70才を越えた大名は消え、周辺国で最も強い者がその国の領主となります。信長（信玄）とて例外ではありません。70才になる前に17ヶ国統一を果さなければならないのです。

秋は実りの季節であると同時に決算の季節でもあります。秋には米の収穫があり、町からは税金が入ってきます。また兵士に米と金が自動的に支払われます。生産力が少ないのに兵士が多いと、金や米が足りなくなります。そういう時には兵力がその分だけ減少します。またディスク版では借金も自動返済されます。このときも金が足りないと、その分だけ兵力が減少します。兵力を、０にまで減少しても足りないときは、その分はまた新たに借金として残ります。

夏には台風がやって来ることがあります。台風は17ヶ国のうち約４分の１に被害を与え、被害を受けた国は米の生産量と住民の被弊度が減少します。しかし治水度が高いと、被害を最少限に抑えることができます。

季節をかまわずに疫病が発生します。17ヶ国のうち約半数に流行し、米の生産量、兵力、大名の健康度が減少してしまいます。

信長（信玄）以外の国はパソコンが命令を下しますが、それは人間と同じように考えています。そのときは画面下にタコクセンリャク、ソノ××と表示されます。××の所には数字が表示されますが、××は順序を表わしているだけで地図上の国番とは関係ありません。パソコン国は相互に協力することはありません。

Ⅳ　**各命令の説明**

画面の下に「命令？」と表示されたら、織田（武田）領地国即ちあなたの番です。信長（信玄）の出すことの出来る命令は16種類（機種、メディアによっては12種）で、１〜16（または１〜12）の数字で入力します。

↲　：リターンキーのみを押すと命令の一覧が表示されます。（MSXの場合はコマンド表と国の様子が表示されます。

　：PC－6001 mkⅡ（PC－6601，JX）では表示の関係上、国のデータが地図画面と一緒には出ません。スペースバーを押すことで、地図とデータが切り換わります。

それでは命令の説明に入ります。命令の右側の（　　）でくくられた説明は12種類しか命令がないもの（PC－8801を除く全てのテープ版とX－１のディスク版とMZ －1500のQD版）に関する変更点です。

１：移　　動

信長領地国から、他の隣接した信長領地国へ兵力を移動させます。隣接国以外には移動させることは出来ません。信長本人がいる場合には信長も移動するかどうか尋ねてくるのでｙまたはｎで答えて下さい。最低兵力を１（千人）移動させないと信長を移動させることは出来ませんが、兵力が０のときに限り、信長だけを移動させることが出来ます。移動する兵力に０また　リターンキーのみを入力した場合、何も行なわれずに命令？の表示に戻ります。

２：戦　　争

隣国に攻め込みます。戦争を行なうには兵力はもちろんのこと、軍資金として派遣する兵力と同じだけの金と、一定量の米が必要です。い　れかが０のとき、戦争はできません。

まず攻撃できる国の番号が表示されますので、どの国に攻め込むか番号で入力して下さい。次に派遣すべき兵力を入力します。この兵力と同じだけの金がいっしょに相手国へ行きます。さらに持っていく米（兵糧）を入力します。多いほど長く戦争を続けることが出来ますが、武装した兵士たちにそう多くの米を持たせることは出来ません。米は最低で１（千石）最大で兵力と同じ量だけ持っていくことが出来ます。信長（信玄）がこの国にいる場合、信長も出陣するかどうか尋ねて来ます。信長も出陣すると、兵の強さは約２倍となりますが、信長のいる本隊が敵軍につぶされた場合、信長は死んでしまい、ゲームオーバーとなります。すべての入力が終ると表示はヘクスに変わり、戦争が始まります。ヘクス画面については、後で詳しく説明します。

国番や兵力や米の入力で０またはリターンのみを入力すると命令？の表示に戻ります。これは以下の命令についても一部を除いて同じです。

３：年貢率変更（テープ版にはありません）

その国の年貢率を変えます。最初は五公五民（50％）に設定されています。年貢率を上げると、住民の忠誠度、被弊度が落ちるので、秋に年貢が多く入ってくるようになるとは限りません。逆に年貢率を下げると、住民の忠誠度、被弊度は向上します。年貢率を０％にすることは出来ません。リターンのみ入力すると、命令？の表示に戻ります。

４：金、米の輸送

金、兵糧を他の信長領地国に輸送します。隣接国でなくても輸送できます。輸送先の国は番号で入力して下さい。また金だけ輸送して米を輸送しないときなどは、米に０を入力して下さい。リターンキーのみを入力すると、命令？の表示に戻り、輸送されません。

５：治水工事

治水工事を行ない、治水度を向上させます。工事費を入力して下さい。０かリターンのみで命令？の表示に戻ります。治水度が高いと、秋の米の収穫量が増すばかりでなく、台風の被害を受けたとき、被害が少なくてすみます。しかし当時の技術力には限度があり、治水度が200以上になると、それ以上は治水度を上げることは出来ません。

６：不戦同盟（テープ版にはありません）

番号で入力する相手国と、現在コマンド中の自国との間に不戦同盟を結びます。不戦同盟を結ぶと、相手国は70％の確率で自国に対して戦争命令を使用しなくなりますので、強大な国が隣りにある場合など攻め込まれる恐れが少なくなります°不戦同盟を結ぶには運動資金として金10が必要で、これは相手国のものとなります。金が10以上ないときは不

戦同盟は結べません。また同盟国に攻め込もうとしても70％の率で戦争できません。一担攻め込むと、同盟は解消し、その国が再び他の大名のものとなっても、今後3年間はその国と不戦同盟を結ぶことは出来ません。不戦同盟国が、戦争命令を使用しない確率は毎年10％ずつ減少します。一度同盟を結んだ国と再び同盟を結ぶこともできます。このときは戦争命令を使用しない確率が70％に戻ります。

7：開　　墾

開墾を行ない、米の生産量を増大させます。費用を入力すると、その分だけ生産量が向上し、米の収穫量も向上します。また米の生産量は農民の数をも表わしているので、開墾は農民の数を増やすことでもあります。

8：兵を雇う

兵士を雇い、兵力を増大させます。兵士の相場は毎年春に決定され、その相場で雇わなければなりません。兵力は千人単位であり、相場も千人当りの値です。雇うときも千人単位で入力して下さい。（一万人なら10）兵を雇うといっても信長に忠誠を誓う武士をつけるわけですから、一度雇うと解雇することは出来ません。兵士には秋に兵力分の金と米が自動的に支払われるので、多く雇いすぎると秋なのに金や米が一向に増えないということになります。また兵力が0だと、敵に攻め込まれたとき、すぐに負けとなり、たいへん危険です。

9：堺の商人と取引

堺の商人を相手に、金を借りたり、米や武器の売買をします。堺の商人はいつでもいるとは限らず、2回に1回はいません。そのときはこの命令は使用できません。堺の商人がいるときは、次のような取引が出来ます。

(1)　借　　金（テープ版にはありません）

堺の商人から金を借ります。元金と金利をたしたものが、担保である町の価値まで、借りることが出来ます。この借金の命令に限り、もう一度別の命令を行なうことが許されますので、金を借りて兵を雇う、といったことが一季節の間に出来ます。

(2)　借金返す（テープ版にはありません）

借金を返済します。借金は秋に自動的に返済されますが、この命令によって堺の商人がいるときならばいつでも返済できます。

(3)　米を買う（テープ版では（1）になります）

堺の商人から米を買います。米の扱いはどの命令でも千石単位です。相場も千石単位です。

(4)　米を売る（テープ版では（2）になります）

堺の商人に米を売ります。米の相場によって入ってくる金の量が大幅に違うので、注意が必要です。

(5)　武器を買う（テープ版では（3）になります）

堺の商人から武器を買います。武器を買うと兵士の武装度が向上し、戦争のときに有利となります。

10：忍者を雇う（テープ版にはありません）

忍者を雇って敵国に送り込み、敵国の兵士や住民を混乱させます。相手国の住民忠誠度、被弊度、兵士忠誠度、訓練度が送り込んだ忍者の人数に比例して減少します。

11：兵士訓練　兵士の訓練度が10向上します。訓練度が高いと戦争のとき有利です。

12：各国の様子

他国の様子を画面の右側に表示します。見たい国は番号で入力し、リターンキーのみ入力すると自国の様子が表示されます。

MZ－1500用ではゲームを中断し、途中結果のデータを別のクイックディスクに保存する事が出来ます。この場合、イニシャライズされた別のクイックディスクが必要となりますので必ず御用意下さい。

遠江駿河 ◇ ◇ 今川　　◇：大名いる　＊：大名いない
支配している大名名

ネンレイ	41	年　　令	ゲームスタート時に決定されています。戦争のとき攻撃力、防衛力に関係します。大きいほど強い。
IQ	80	知能指数	〃
ケンコウ	70	健　　康	〃
ヤシン	65	野　　心	〃
カリスマセイ	91	カリスマ性	〃
ウン	83	運	〃
キンカ	105	金	その国の金の量を表わします。
ヒョウロウ	270	兵糧（千石単位）	米の量を表わします。
シャッキン	0	借金、堺の商人から借りた金の量です。（ディスク版のみ）	
マチノカズ	1	町の数	
コメセイサンリョウ	102	米の生産量	秋に入る年貢の量はこの値のすべてに比例します。
チスイド	55	治水度（対台風力）	〃
タミチュウセイ	70	住民忠誠度	〃
タミヒヘイ	80	住民被弊度	〃
ヘイリョク	33	兵力（千人単位）	戦争のときの攻撃力、防衛力に関係します。
ヘイシチュウセイ	85	兵士忠誠度	〃
ヘイシクンレン	85	兵士訓練度	〃
ヘイシブソウ	55	兵士武装度	〃

13：町を作る

2つ目の町を作ります。そのとき、必ず町にいくらか投資しなければならないので、金が0のときは町を作ることは出来ません。町がすでに2つある場合は2つ目の町に連続投資します。町に投資すると、町の価値がその分だけ向上し、秋には町の価値の50％〜150％の税金が納められますので、金の収入が多くなります。なお一つ目の町の価値は終始かわりません。税金は2つの町の価値をたして計算されます。

14：民、兵士に金、米を与える

兵士か住民に金か米を与えます。兵士に金か米を与えると兵士忠誠度が向上します。忠誠度が高いと、戦争のとき有利です。これは秋に兵士に支払われる金、米とは関係ありません。兵力が小さいときに金や米を与えると効果的です。住民に金か米を与えると住民忠誠度、被弊度が向上します。これらの値が大きいと、秋の米の収穫量が多くなり多くの年貢が納められることになります。特に米の生産量が小さいときは、人口が少ないので、金や米は多く分配され、効果的です。

15：なにもしない

なにもせずにその季節を過ごします。

16：ゲームを中断する

何かの事情によりゲームを中断する場合、後日途中から再プレー出来る様に、途中結果のデータをディスケットに保存します。（PC－8801を含め、テープ版にはありません）

これらの命令は、機種・メディアによって命令番号が違います。下記の表で確かめて下さい。

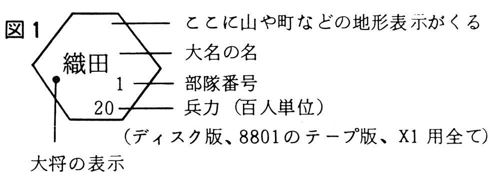
機種・メディア ＼ 命令番号	X－1を除く ディスク版	PC－8801 テープ版	X－1 ディスク版	PC-60シリーズを除くテープ版	PC-60シリーズテープ版及びMZ-1500 QD版
1	移　動	移　動	移　動	移　動	移　動
2	戦　争	戦　争	戦　争	戦　争	戦　争

3	年貢率変更	年貢率変更	民、兵士に与える	民、兵士に与える	金、米の輸送
4	金、米の輸送	金、米の輸送	金、米の輸送	金、米の輸送	治水工事
5	治水工事	治水工事	治水工事	治水工事	開　　墾
6	不戦同盟	不戦同盟	町を作る	町を作る	兵を雇う
7	開　　墾	開　　墾	開　　墾	開　　墾	堺の商人と取引
8	兵を雇う	兵を雇う	兵を雇う	兵を雇う	兵士訓練
9	堺の商人と取引	堺の商人と取引	堺の商人と取引	堺の商人と取引	各国の様子
10	忍者を雇う	忍者を雇う	兵士訓練	兵士訓練	町を作る
11	兵士訓練	兵士訓練	各国の様子	各国の様子	民、兵に与える
12	各国の様子	各国の様子	何もしない	何もしない	何もしない
13	町を作る	町を作る	ゲームを中断する	—	—
14	民、兵に与える	民、兵に与える	—	—	—
15	何もしない	何もしない	—	—	—
16	ゲームを中断する	—	—	—	—

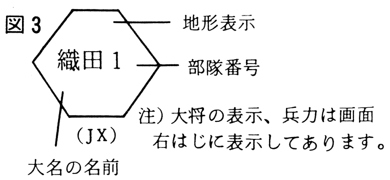
V　ヘクス画面

上記の２の戦争命令を用いて隣国に攻め込んだ場合、または隣国から攻め込まれた場合、戦争が発生します。そのときは今までの日本地図の表示は消えハチの巣のような六角形のマスが表示されます。これがヘクス画面です。ヘクス画面は 17 ケ国のうちの一つを拡大したもので、攻め込まれた国を表わします。ヘクスの中にはその国の地形の特徴が書き込まれ、17 ケ国すべて違います。

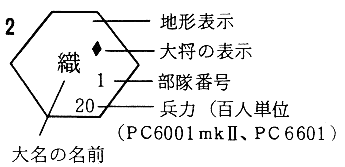
このヘクスの中に両国兵力は５分割されて配置されます。兵力が１～４のときはそれぞれ１～４分割されます。兵力が０のときは兵は配置されず、兵力が０の国の負けとなります。第一部隊には大将がおり、敵の第一部隊に分配された兵力を０にしてしまえば勝ちとなります。兵力が配置された場所は次のようになります。

図 1


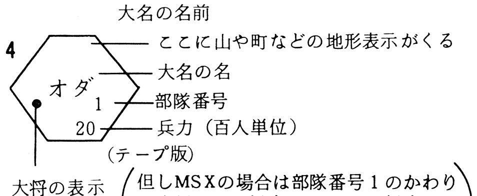
（ディスク版、8801 のテープ版、X1 用全て）

図 3


（JX）
注）大将の表示、兵力は画面右はじに表示してあります。

図 2


（PC6001 mkⅡ、PC 6601）

図 4


（テープ版）
（但しMSXの場合は部隊番号１のかわりに大将がいる場合●が，いない場合＊が表示されます。）

— 6 —

ヘクス中に書き込まれた地形とその影響は次の通りです。

地形調整（図①）
　ここはその国の外であり、兵をここに移動させることはできません。
海（図②）
　ここは海で、ここに兵力を移動させることはできません。
通れない山（図③）
　ここはけわしい山です。ここに兵を移動させることはできません。
通れる山（図④）
　ここは兵の入れる山です。ここは攻撃の上でも防衛の上でも町や平地より有利です。
町（図⑤）
　ここは町で、その国の町の数が１つのときは１つ、２つのときは２つ表示されます。防御側（攻め込まれた国）の第２、第３部隊がここへ配置されます。町は平地よりも攻撃、防衛において有利です。
城（図⑥）
　城は防衛側の第一部隊即ち大将のいる場所です。ここは他のいかなる場所よりも攻撃、防衛において有利です。
平地（図⑦）
　普通の土地です。

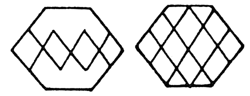
図１


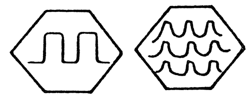
図２


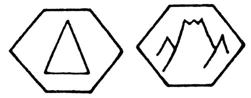
図３


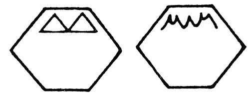
図４


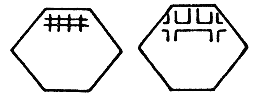
図５


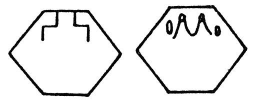
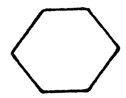
図６


図７


ヘクス画面での戦術の順序は攻め込まれた側の第一部隊～第五部隊、攻め込んだ側の第一部隊～第五部隊の順で、一順すると一日が過ぎます。兵士は何日でも闘えるわけではありません。30 日を過ぎると兵士たちは疲れはて、攻め込んだ側の負けとなります。また兵糧も減ってゆきます。１日に兵力の 30 分の１ずつの米が消費され、兵糧が０になるとあと１日しか闘えません。それで勝てなければ兵士たちは飢え、負けとなります。

各部隊に対して出すことのできる命令は次の４つです。命令は１～４の番号で入力し、リターンキーは必要ありません。

1.　移　　動

部隊を隣りのマス目に移動させます。移動方向はテンキーの 1. 2. 3. 7. 8. 9.（テンキーのない機種ではＪ.Ｋ.Ｌ.Ｕ.Ｉ.Ｏ）を用いて下さい。また０（ゼロ）を入力すると、命令待ちに戻ります。地形的に行けない場所や、他の部隊がすでに存在する場所には移動できません。

— 7 —

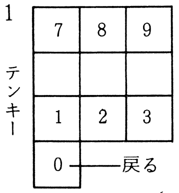
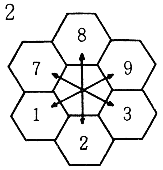
図1


図2


（テンキーのある機種）

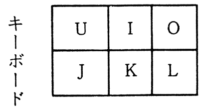
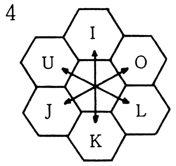
図3


図4


（テンキーのない機種）

2.　攻　　撃

接している敵部隊に対して攻撃します。攻撃方向は移動の方向と同じです。攻撃が成功すると、敵の兵力が減少します。また反撃を受けることもあり、そのときは自軍の兵力が減少してしまいます。兵力が0になると、その部隊は消滅し、第一部隊が消滅してしまった側の負けとなります。攻撃力及び防衛力はほぼその部隊の兵力に比例し、大名の知能指数、健康、カリスマ性、野心、兵士の忠誠度、訓練度、武装度のすべてに関係します。攻撃力にはさらに大名の運が加えられます。また大名がいると、すべての部隊の攻撃力と防衛力が約2倍になります。地形要素も計算に加えられ、城＞山＞町＞平地の順に有利になっています。以上の値と乱数とによって攻撃の結果が計算されます。

3.　降　　参

すべての兵力、金、兵糧を置いたまま、大将を逃がします。特に大将が信長のときで、負けが確実になったときなどは有効です。しかし大将が信長のときは、隣国に信長領地国がないと逃げ出せません。隣国があるときは逃げ込む国の番号を入力して下さい。まちがってこの命令を呼んだときは、最初の確認のときに、y以外のキーを押すことによってもとに戻すことができます。

4.　なにもしない

なにもせずにスキップします。

戦争に勝った場合、その国が信長領地国となります。そのとき、兵士の忠誠度はその国の忠誠度を30とし、自軍の忠誠度との平均値がとられます。敵の大名を打ち破った場合で、その大名が多くの他の領地を持っていると、その領地はすべて信長領地国となります。

戦争が終ると日本地図の表示にもどり、領主が変わった場合には日本地図の大名名が書きかわります。17ケ国全部を織田（武田）に書き換えて下さい。

以上で命令の説明は終りです。

Ⅵ このゲームは戦略級シミュレーションウォーゲームですので、勝つためには長期的な作戦が必要です。特に自国の生産力（町の価値や住民の状態）が高くないと大きな兵力を持つことは出来ず、勝つことは出来ません。できるだけ早く全国を統一できるように挑戦して下さい。

●途中でBreakをかけてrunさせると、画面の表示がうまくいきませんので、リセットを押して下さい。

ゲームが終ったあと、「もう一度やりますか」にnと答えた場合も同様です。runで再スタートさせることは出来ません。

●全部のパラメーターが8,000以上になることはありません。